

【研究ノート】②

記録:イラストレーター永井秀樹の飽くなき情熱と

新聞連載小説『家康(不惑篇/知命篇)』 挿画の制作秘話

学芸員 曳地 真澄

序

本稿は、令和2年度に島田市博物館で開催された第85回企画展「歴史イラストレーター 永井秀樹 一戦国武将と剣豪を描く一」(会期:令和3(2021)年2月6日(土)～3月28日(日))の関連イベントとして、令和3(2021)年2月20日(土)(13:30～15:00)に島田市博物館本館の整理工作室にて行われた「講話・実演 イラストレーターのお仕事 裏側を聞く/見る」をまとめたものである¹。本イベントでは、新型コロナウイルスの流行下において、定員の数を減らしての開催となったが、17名の聴講者が集まり盛況となった。本イベントは、2部制になっており、前半では講話を行い、永井の幼少期やデビューまでの逸話や、新聞連載小説『家康(不惑篇/知命篇)』にまつわる制作秘話について紹介した。休憩をはさみ、後半では、実演として、新聞連載小説『家康(不惑篇)』から徳川家康と織田信長のイラストを選び、Photoshop を使って着彩をする工程を披露した。

なお、本稿に先行し、「研究ノート① 作家論:好きを仕事にする永井秀樹の初一念とイラストの魅力」を、同年報・紀要に併出している。

¹ 本稿中での「本展」は、第85回企画展「歴史イラストレーター 永井秀樹 一戦国武将と剣豪を描く一」を指し、「本イベント」は、令和3年2月20日に行った「講話・実演イラストレーターのお仕事 裏側を聞く/見る」を指す。

永井のイラストの特徴や魅力についてはそちらで詳しく述べており、本稿ではそれを踏まえて論を進めている。

(1) 島田市博物館での展覧会

島田市博物館の展覧会では、第一章から第四章まで、4つのテーマに分けて、作品を展示した。

第一章:興隆～新聞連載小説『家康』の世界～では、安部龍太郎氏が新聞連載中の小説『家康』のために永井が描いた挿画のうち、25点を、およそB2サイズに拡大印刷し一堂に並べて展示をした。第二章:泰然～イラストレーターとしての仕事～では、書籍装丁に起用された作品などを紹介した。書籍の表紙に起用されたイラストのうち5点を、B1程度の大判に拡大印刷して展示し、その他書籍を約40冊展示した。第三章:真髓～命の刹那を描くオリジナルの作品～では、永井の公式HPなどで発表されているイラストのうち7点を、B2程度の大きさに拡大印刷して展示した。併せて、平成18(2006)年の初個展「東京浪漫」(GALLERY HOUSE MAYA・東京)で発表された、人の営みを感じられる風景イラストのうち8点も展示をした。第四章:秘奥～原画と過去作品から見る永井秀樹の源流～では、デジタル処理をする前の、ダンボールや画用紙(ケント紙等)に描かれた原画を、18点を展示した。

(2) リアルを吹き込むテクニック

永井の作品の魅力の一つに、狂いのない人

物描写が挙げられる²。新聞連載小説『家康』の挿画制作においても、他のイラストと同様に、永井自身がモデルとなりポーズをとって、資料にしている。自身がモデルとなるアイデアは、着物のしわは、洋服のしわと異なり、独特の形をしていることに気づいたことがきっかけで生まれたという。着物のしわの参考になりそうな資料を探しても、自分が欲しいアングルのものがなく、制作に行きづまった時に、「自分で着物を着用し、モデルになればいい」とひらめき、それ以来、自分で着物を着てモデルをするようになったそうだ。人間の筋肉の動きや骨格、着物のしわなどをリアルに描くために、モデル撮影は非常に有効であった。例えば、不惑篇の第一回の家康の後ろ姿の挿画(図1)は、痩せ型の永井自身の体をモデルにし、それに家康らしい肉付けをしている。安部龍太郎氏の原稿を読み、自分で着物を着て、この登場人物はこのような様子で登場してくるだろうと想像を働かせ、三脚にカメラを設置し、小説の人物になりきってその動作を自分で再現したものを動画で撮影し、使えるカットを資料として採用する。モデルもカメラマンも一人でこなして、一枚の挿画を仕上げるために必要な素材を用意せねばならない、地道な努力の積み重ねによって、永井の描く挿画には命が吹き込まれてゆく。このエピソードからも、永井は、物語に登場する人物一人一人のリアリティをととても大切にしていることがうかがえる。特に、服のしわには強いこだわりがあり、綺麗な線で表現できると嬉しいそうだ。

永井の描くイラストのモデルになるのは、永井本人だけではない。むしろ、想像から作り出しているものではなく、多くのイラストにおいて、

身近な人や、俳優や女優から着想を得て、イメージを膨らませるそうだ。特に、黒澤明監督の映画では、登場人物たちの髪型や服装、女性の仕草や座り方など、徹底してリアリティを追求しているため、参考になることが多いという。ちなみに、新聞連載小説『家康』に出てくる家康のイメージは、黒澤明監督の映画「影武者」の中で油井昌由樹氏が演じた家康と、徳川家康ミュージアム(静岡県静岡市リバティリゾート久能山併設)にある家康の蠟人形を掛け合わせて着想した、ハイブリット家康であるそうだ。対して、織田信長は、昭和59(1983)年の大河ドラマ「徳川家康」の中で、役所広司氏が演じた若き日の信長にインスピレーションを得ているという。

永井の手掛ける挿画の魅力は、リアルな描写だけにとどまらない。図2は、「公家は実は秀吉に操られていた」ということを表現するために、シルエットで描いた公家の首にロープを巻き付きつけることで、ほの暗い不信と騙しあいの心理描写に挑んでいる。人物をシルエットで簡単に仕上げ、描かれていないところで秀吉にロープを握られている、という抽象的な表現ではあるが、心象表現が効果的にうまくできたことに、永井自身手ごたえを感じている一枚である。

(3) 新聞連載小説『家康』に求められる挿画

新聞連載小説『家康(不惑篇)』の仕事に着手したのは、永井が歴史のイラストを手がけるようになってから、8年ほど経った頃である。1枚絵で語りきる他の時代小説の表紙の仕事とは異なり、新聞連載小説『家康』はカット数が多く、掲載分の物語の場面を都度挿画に起こ

² 拙稿・研究ノート①「作家論：“好き”を仕事にする永井秀樹の初一念とイラストの魅力」参照

していくため、より真に迫った人物描写に挑戦できるという。小説の著者・安部龍太郎氏も、文章と挿画の対決のようなものを求めているそうだ。ストーリーに沿っていけば自由に描くことが許されるため、必然的に永井が得意とする「あそび」の要素を多く入れた挿画、具体的には、より生々しく、人間味に迫った泥臭い表現に仕上がっていく。ただ理想的でかっこいいだけではない、時に激高し時に息をのむような緊張感を湛えた、戦乱の世を生きた登場人物たちの感情の変化など、永井が表現するリアルな人間模様を感じ取ることができる。

永井は、趣味が仕事になっているため、根底にある趣味の部分をいつも大切にしているという。説明的で、冷たく、体温が感じられない作品にならないように、仕事であっても自分なりの楽しみを見出してあそびを入れるのだ。例えば、永井は、家康の小説の中に登場するヴァリニャーノなどキリンタンを「ちょっと怖いもの」と認識している。新聞連載小説『家康』の挿画においても、宣教師は外国から侵略してくるイメージで、ダークでおどろおどろしい悪魔的な表現に仕上げた(図3)。一方、家康は物語の主人公であるため、正義の味方のような描写にしている。悪者と良い者をわかりやすく表現することで、読者のイメージに寄り添い、小説の世界観を盛り立て役に徹するのだ。永井のあそび心は故郷の御前崎市にも向けられる。小説の中に御前崎の描写が出てきたときは、故郷を想い地元の御前崎の景観を挿画にしたという(図4)。

永井は、新聞連載小説『家康』の挿画の仕事を、不惑篇・知命篇・飛躍篇と3シーズン連続で担当している(令和3年度現在)³。企画会

社を通して送られてくる安部龍太郎氏の原稿を読み、原稿の中でのハイライトと永井自身が描きたい場面をすり合わせて挿画を仕上げてゆく。各篇 300 回の連載で、ほぼ毎日が締め切り日となるため、並行して行われる新聞連載小説『家康』以外の仕事も鑑みると、ハードな業務量となる。永井にとって、初めての新聞連載の仕事となる不惑篇がはじまった時には「新聞連載の仕事とは、毎日が締め切りで、こんなにも大変なのか」と衝撃を感じたという。初期の頃は、新聞連載の仕事のペースが掴めず、手数が多い細かな描写をしすぎたために自分で自分を追い込んでしまったという。知命篇・飛躍篇と数を重ねてから不惑篇の挿画を改めて見返すと、細部まで書き込みすぎていると反省するものもあるという。例えば、図5の不惑篇で描いた井伊直虎を見ると、兜の緞など細部まで描き込みすぎており、肩の力が入っているように感じられるという。

初期の頃と、仕事のペースに慣れてきたころの挿画を見比べてみると、線の表現が変化していることが見て取れる。不惑篇の時は、太い線と細い線を併用して、丁寧に挿画を仕上げていたが、知命篇を手掛けた時期は、他の仕事も重なり多忙を極めていたという。そのため、知命篇の挿画は、繊細なだけではない、スピード感や勢いがある筆致や、シルエットの効果などを生かした大胆な表現や、下書きなしで仕上げる挿画が出てくる。永井は、緻密な描写よりも、さっと描いた一筆に、どれだけの感情を乗せることができるか、ということに重きを置いているという。繊細に描いた挿画(図5)と大胆に仕上げた挿画(図6)を比べると、後者の線のほうが、勢いに乗って強い印象となり、かす

³ 『家康 立志篇』の挿画は、岡山県玉野市出身の正子公也氏が担当している。

れた筆致からスピードが感じられ、動的な要素が増えていることが分かる。時間がない中で必死に仕上げた痕跡が、筆致の中に残っているともいえるだろう。この時期は、ついに、歩きながらも絵を描くことができるようになったという。それだけではなく、「歩きながら描いた線が、なかなかいい味を出すから、参ってしまう」と、永井は笑って話す。

永井は、新聞連載小説『家康』の挿画を手掛ける中で、細かな描写が必要とされる天守閣を描かねばならない時と、軍議ばかりが続く時に、困難を感じたという(図7・8)。しかし、どんな困難に見舞われようと、よりよいイラストを追い求めるプライドとバイタリティこそプロに必要な素質であると、永井は語った。限られた時間の中で、原稿を読みほぐし具象的なものを描くのか、心情など目に見えないものを抽象的に表現するのか検討し、最高の作品を仕上げる。時間がないからといって、クオリティが低いイラストを世に出すということは、自分自身の評価を貶めてしまうため絶対にあってはならないことだと永井は言う。

(4) アナログ技法とデジタル技法を併用したイラストの描き方⁴

永井は、アナログとデジタルを併用して一枚の作品を手がけている。まず、紙やダンボールなどの支持体を用意し、鉛筆などで下絵を描く。そこに、墨や絵の具、絵筆やペンなどを使って主線を入れたものを、スキャニングし、データとしてパソコンに取り込み、Photoshop を利用して着色をする。現代のイラストレーターは、アナ

ログ技法だけでイラストを納品することは難しいと永井は言う。なぜなら、即時納品・即時修正のスピード感が求められるからだ。仕事の締め切りが分単位の時間で区切られており、メール等を使ってデータでの納品になるため、どうしてもデジタル技法による作業が必要となる。イラストが出来上がったら、すぐにメールで送り、担当者が確認次第、必要に応じて該当箇所の手直しを行うという。

新聞連載小説『家康』の挿画の大半は、ダンボールを支持体として使用して描かれている。画用紙やケント紙等の一般的にイラストで使用させる紙ではなく、表面にざらつきや汚れがあるダンボールに描くことにより、古い浮世絵の古色のような表現が生まれたり、ダンボールの波型の中芯が筆に引っ掛かることで独特の筆致で描くことができる。ダンボールに描くこの技法は、デビュー前の永井が偶然に見つけたオリジナルの表現技法であり、一般的なものではない。ダンボールのざらついた肌合いによって生まれる味わい深さや、ゆらぐ筆跡、滑らかすぎないベタツとした泥臭さは、他の作家には見られない永井独自の表現と言えるだろう⁵。

なお、永井のイラストのすべてがダンボールに描かれるわけではない。普通の白い画用紙やケント紙を使用することもある。

(5) イラスト制作の実演の記録

本イベント時には、新聞連載小説『家康(不惑篇)』の挿画のうち、図9のダンボールに描いた下絵を事前に用意し Photoshop を利用して

⁴ 本稿では、紙や筆やペン、絵の具や墨など従来の支持体や道具を駆使した描画を「アナログ技法」といい、パソコン上での描画を「デジタル技法」という。

⁵ 拙稿・研究ノート①「作家論：“好き”を仕事にする永井秀樹の初一念とイラストの魅力」参照

着彩を施す実演(デモンストレーション)を行った。着彩の作業は、色を塗るというよりも色を変えてゆく感覚で進む。まず手を加えるのは、背景からである。ダンボールの茶色い色味を、家康と信長が仲良くしている雰囲気を出すために、白っぽく、淡い感じに仕上げてゆく。この「仲良しの雰囲気」という具体的なイメージを最初に考え、作品の着地点を決めておくことが重要となってくる。色が持つイメージによって、明るい背景だと仲良く笑っているように見える。例えば、背景を黒っぽくすると2人が悪巧みをして笑っているように見えるし、背景をピンクにすると、いい雰囲気の男性カップルのようになってしまうため、最初に着地点のイメージを明確にすることが重要となるのだ。

背景の色味が決まったら、次に人物の色に取り掛かる。Photoshop の選択ツールで色を変えたい場所を選び、RGB パレットを利用して色を変更する(図10)。次に服の色、信長の歯、帽子、帽子の紐、襦袢、と色に統一性を持たせながら順々に細部を塗っていく。塗り忘れは必ずあるので、見つけたところで修正する。同じ色には、スタンプツールを使用する。

全体に色が付いたら、次に影を足す。影をつける作業は、だんだん完成に近づく感じがあるので、作業が楽しく進むそうだ。顔の色は、3回に分けて描く。まず地の肌色を塗り、影を描き、ハイライトを入れる。ハイライトまで入れば、もう完成間近となる。着物の模様には、市販の和紙の柄を使用する。和紙をスキャニングして柄を取り込み、それを着物の部分に貼り付け、オーバーレイやソフトレイを使って色味を変えると着物の模様になる。永井は、「実際のイラストレーターの仕事って、細かくて地味でしょ。本当に集中している時には、静かにパソコンと睨めっこして、こうやってひたすら細かな作業をし

ています」と、参加者に笑って語り掛けた。おおよそ30分をかけ、永井は楽しく解説しながら挿画の着彩を1枚仕上げた。

(6)イラストの道を目指す若い世代へのメッセージ

本イベントの中で、永井は好きなことを仕事にする情熱について説いた。永井自身、アルバイトを掛け持ちした下積み生活は長く、イラストレーターの仕事だけで生活ができるようになったのは40歳近くになってからだという。それまでの約10年間は、生活のためにアルバイトをしながら、描いては売り込み、描いては売り込みの繰り返しであった。しかし、絵が好きであるという熱い炎が胸の内にずっとあったからこそ、その生活は苦しくはなかったという。好きで描いた絵であるからこそ、自分の表現したい世界が嘘偽りなく表現される。その素直な感情に基づく表現というのも、長続きの秘訣であるだろう。売れない時期、食べれない時期があるのは当たり前なので、自分の好きなものを曲げずにどれだけ折れずに耐えられるか、ということがプロへの道につながるという。イラストレーターになるために必要なことは、「何を差し置いても絵を描くことが好きという情熱である」と、永井は語気を強めて語った。何があっても絵を描き続けるという情熱が、現在の永井の画業の核心部にあり、その結果が現在の仕事にも繋がっている。絵を描くことが好きであるという熱意の大切さは、今も昔もイラストレーターの仕事に必要な要素であると永井は言い切った。

現在は、インターネットやYouTubeなどでもイラストを発信することができるため、一昔前の永井のやり方が令和の時代の最適解とは限らない。しかし、インターネットやSNS等を駆使したデジタル・バーチャルの発信だけでは、実際

の仕事を獲得するには物足りない、永井は自身の経験から確信している。実際に担当者に会いに行き、自分の作品を見せながら、イラストのセールスポイントや仕事への熱意などを、自分の表情や声色、身振りなどを交えて、相手に伝えていく地道な営業活動が、仕事の獲得には必須のアクションとなる。

永井曰く、イラストレーターであり続けるために最も難しいことは、イラストの仕事を継続することだそう。プライドを無くし頭を下げて「この絵を使ってくれ」と懇願すれば、どこかで作品を使ってもらえるだろう。好きで描いた絵であるからこそ、自分の表現したい世界が嘘偽りなく表現されているはずなのに、表現への熱意を喪失したイラストが世の中に出回るの、好ましい状況とは言い難い。

イラストレーターとして身を立てることができた現在、若い世代から「どのようにしたらイラストレーターになれるか」という質問を受けることが多くなったという。その問いの答えとして、永井は「フリーランスのイラストレーターの仕事に決まった形はなく、絵を描いて見せる、描いた絵を売り込む、その繰り返しで仕事を掴んでいくしかない」と伝えるそう。

絵を描くことによって自分が何を表現したいか、という事がとても重要になってくるという。永井の場合は、好きな歴史を表現するための表現手段が、たまたまイラストであった。例えば、スポーツが好きで、野球やサッカーを表現しようとするならば、作られる作品はイラストに限定されず、本来、作り手によって、小説や映像、音楽など、完成される作品の形は多岐にわたるはずなのだ。表現したいものがないと、自己

アピールをすることができない。表現したいものに対して、イラストは、たくさんある表現技法の一つであるにすぎないのだ。

拙稿⁶にて解説したように、イラストに描かれる人物の背景にある物語にまで意識を向けて描写をしなければ、深みや魅力のある作品を作ることができない。そのイラストの中に、永井なりの解釈を少し入れて、日本の文化や歴史の奥深さを伝えたいという。「日本の文化は世界でも高く評価されているが、それは先人たちがいいものを脈々と残してくれた結果である。だから、イラストを見た人が日本をもっと誇りに思ってくれるように、そんなメッセージを込めてイラストを仕上げている。」という想いを込め、永井は日々イラストに重層的な物語を吹き込んでいく。

(7)まとめにかえて

本稿と拙稿⁷は、第85回企画展「歴史イラストレーター 永井秀樹 一戦国武将と剣豪を描く」を開催するにあたり明らかになった、永井秀樹のイラストの魅力と、その制作方法等についてまとめたものである。

本展は、永井秀樹の画業を紹介する、公立博物館では初の展覧会である。展覧会や関連イベントを通して、広い世代の心をつかむ永井の画風は、一朝一夕に生まれたものではなく、彼が「やりたいこと」や「好きなもの」を一心に追い求め、その想いが表出したイラストが世に出て、人々の心をつかみ続けている、ということが明らかになったであろう。

イラストレーターの仕事が出社会に出るのは完成品のイラストのみであることが多いなかで、

⁶ 拙稿・研究ノート①「作家論：“好き”を仕事にする永井秀樹の初一念とイラストの魅力」参照

⁷ 拙稿・研究ノート①「作家論：“好き”を仕事にする永井秀樹の初一念とイラストの魅力」参照

本展や本イベントのように、その内側まで一般に紹介するのは、非常に稀有な機会となったであろう。

近年の永井のイラストが大きく世に出た書籍として、『江戸川乱歩語辞典』(奈良一騎著・荒俣宏監修、誠文堂新光社)が挙げられる。色気と怪しさを併せ持つ永井の作風は、江戸川乱歩の世界観に見事に合致しており、永井作品の新たな魅力に気づかされた読者やファンは多くいるだろう。

サブカルチャーは、日本の大きな産業であり、漫画やアニメと同様に、イラストに仕事に携わることを志す子どもたちが、潜在的に多くいることが想定される。地元にはルーツのある若手作家が、プロとして第一線で働くことを誇りに思い、これからも永井秀樹の活躍に期待したい。